

Uso de gamificación para mejorar la interpretación de textos literarios a través de la plataforma didáctica e interactiva ecuatoriana goraymi y wordwall

The use of gamification to improve the interpretation of literary texts through the ecuadorian didactic and interactive platform goraymi and wordwall

<https://doi.org/10.5281/zenodo.20498186>

AUTORES: Karina Del Rocio Cruz Garcia¹

Geofre Javier Pinos Morales²

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: kacruz@mailes.ueb.edu.ec

Fecha de recepción: 15/09/2025

Fecha de aceptación: 26/11/2025

RESUMEN

Para la interpretación de textos literarios aún se requiere de aportes para su mejora, siendo este un reto para la sociedad educativa, en concordancia con lo señalado, el objetivo principal de esta investigación es aplicar la gamificación como herramienta metodológica por medio de la plataforma didáctica e interactiva Goraymi y Wordwall, para desarrollar una capacidad interpretativa de textos literarios en los estudiantes de Octavo año de Educación General Básica, en el área de Lengua y Literatura, los principales hallazgos son el desconocimiento de la docente y el desinterés en aplicar herramientas tecnológicas como recurso metodológico en las aulas de clase, también se encuentra la falta de motivación y desinterés de los estudiantes por la lectura, el desconocimiento de herramientas que fomentan varios recursos para comprender e interpretar de mejor manera los textos, seguido del deficiente desarrollo de interpretación de los textos literarios. En esta investigación se realizó entrevistas a la docente, a los 32 estudiantes de la Unidad Educativa “Galo Plaza Lazo”, para esta razón se desarrolló una propuesta con estrategias didácticas utilizando Wordwall con el objetivo de fortalecer la capacidad de análisis y síntesis en los estudiantes, y Goraymi ya que es una plataforma ecuatoriana en donde encontramos información cultural de las 24 provincias y 221 cantones del Ecuador, en este sentido, se aplicó una metodología mixta, el método cuantitativo aplicado en estudiantes utilizando la herramienta SPSS, y el análisis cualitativo, mismo que

¹ <https://orcid.org/0009-0000-9631-0158>, Universidad Estatal de Bolívar, kacruz@mailes.ueb.edu.ec

² <https://orcid.org/0000-0001-7155-1748>, Universidad Estatal de Bolívar, gpinos@ueb.edu.ec

complementa el estudio, observación y la escala de Likert, misma que mide los niveles de satisfacción.

Palabras clave: Estrategia Metodológica, Goraymi, Interpretación, Textos literarios, Wordwall.

ABSTRACT

Enhancing the interpretation of literary texts remains a significant challenge for the educational community. To address this, the primary goal of this study is to implement gamification as a methodological approach, using the interactive educational platforms Goraymi and Wordwall, to improve the interpretive skills of literary texts among eighth-grade students of General Basic Education in the subject of Language and Literature. The key findings highlight a lack of awareness and reluctance on the part of the teacher to incorporate technological tools as a methodological resource in the classroom. Furthermore, students exhibit a lack of motivation and interest in reading, coupled with a deficiency in their interpretive development of literary texts. They also have limited knowledge of tools that could facilitate a better comprehension and interpretation of texts. Interviews were conducted with the teacher and 32 students from the "Galo Plaza Lazo" Educational Unit. As a result, a proposal was designed with didactic strategies using Wordwall to boost students' analytical and synthesis skills. Goraymi was also included, as it is an Ecuadorian platform that offers cultural information on the 24 provinces and 221 cantons of the country. This research employed a mixed-methods approach. The quantitative component, using the SPSS tool, was applied to the students, while the qualitative analysis complemented the study through observation and a Likert scale to measure satisfaction levels.

Keywords: Methodological Strategy, Goraymi, Interpretation, Literary Texts, Wordwall.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación atiende uno de los problemas más usuales en la educación, la interpretación de textos literarios. Según el Programa de Participación Estudiantil por el Ministerio de Educación (2023) muestran que en Ecuador se lee en promedio de un libro completo y dos libros completos al año.

Según Meza (Citado en Mejía et al. 2025) la enseñanza de la literatura ha experimentado diversas transformaciones en sus métodos, logrando ajustarse a las demandas culturales, cognitivas y tecnológicas actuales. Históricamente, la enseñanza de la literatura se ha enfocado en la memorización y en la comprensión literal de los textos, ignorando la parte estética y expresiva que puede mejorar el proceso de aprendizaje. En este contexto, los recursos literarios tales como metáforas, personificaciones, anáforas e hipérbolos representan herramientas fundamentales para activar la imaginación, fomentar la reflexión crítica y desarrollar la creatividad de los estudiantes.

En este sentido, los textos literarios se establecen que, se define como un tipo de lenguaje capaz de captar la atención de los lectores a través de su belleza; (Maza et al., 2022) así la correcta elección de palabras que posibilita la expresión de una idea que fascina, los textos literarios se distinguen de otros por el uso de un lenguaje que los embellece y los hace agradables, así como por su origen en la cultura y en las apreciaciones individuales.

Para Maza et al (2022) la principal relevancia de estos textos radica en el análisis y la reflexión del mensaje presentado en cada oración; su lectura fomenta el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la concentración, impulsados por el interés que despierta en el lector. Es fundamental que todos los estudiantes fomenten la lectura para potenciar sus capacidades de aprendizaje, lo cual se puede alcanzar mediante la utilización de textos literarios.

Para Castillo Jaramillo y Ruilova Salazar (Citado en, Mejía et al. 2025) manifiestan que, estudios recientes subrayan las ventajas que los recursos literarios ofrecen en el fomento de capacidades avanzadas como la creatividad tanto en la expresión oral como en la escrita. En una investigación realizada con estudiantes de noveno año de educación básica en Ecuador, evidenciaron que la integración de recursos literarios junto con actividades lúdicas produce avances notables en la creatividad expresiva de los estudiantes. Este descubrimiento coincide con métodos de enseñanza que utilizan enfoques sistémicos y holísticos, que integran la fase anterior a la lectura, la interacción durante la misma y la reflexión posterior, además de la gamificación o el uso de elementos lúdicos para promover la comprensión del texto.

Campana y Guerrero (2022), Manifiestan también en su estudio titulado, Estrategias lúdicas para el desarrollo de la comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura, que los estudiantes no captan el mensaje de los textos, es decir que ellos no logran interpretar, entender, comprender los textos que leen, según Calderón et al (2022) el autor mira a la interpretación como una aptitud comunicativa de los lectores, en el cual para mejorar esta acción se debe realizar a través de estrategias que sean creativas e innovadoras para dar solución a la problemática.

En los años recientes, ha crecido un interés específico por optimizar los procesos de comprensión e interpretación de lectura. Esto ha llevado a que las instituciones educativas reflexionen sobre la posibilidad de crear dinámicas en el aula que permitan a los estudiantes abordar un texto mediante la enseñanza de estrategias que les ayuden a identificar elementos que correspondan a los diferentes niveles de comprensión. No obstante, los procesos de evaluación y consideración continúan siendo un tema complicado, lo que se confirma en los resultados alcanzados por las entidades educativas del país en las diversas evaluaciones de medición, tanto internas como externas (Casas, 2018).

En este sentido, los programas, planes, estrategias uso de la tecnología, son el sustento para un aprendizaje permanente, herramientas fundamentales para la búsqueda, reflexión, interpretación y el uso de información. Por ello, es necesario que los estudiantes adquieran habilidades para la interpretación de textos (Leyva y Corpus 2023).

Según Díaz y Hernández (2002) la labor del docente en el salón de clases se ve afectada y puede llegar a ser ineficaz, por la cual, no se están alcanzando muchos resultados de los propósitos educativos establecidos en el currículo, tal como sucede en la interpretación de la lectura, la interpretación de textos constituye una tarea esencial presente en todos los niveles de educación y sin embargo fue ignorado por los profesores; en el cual, se enfocaron en la enseñanza de habilidades básicas de procesos de codificación y automatización de la lectura de los diferentes estilos de textos.

Continuando, en la actualidad, perpetúan las dificultades debido a la falta de una comprensión e interpretación más eficaz de los textos. Según Gallo et al (2024) el pensamiento sistémico del lenguaje sigue prevaleciendo, ya que se enfoca en modelos que carecen de contexto. Es imperativo adoptar enfoques metalingüísticos con características universales que incorporen la teoría cognitiva y los principios técnicos alineados con la pedagogía y su vínculo con el lenguaje. La función y el proceso de la educación que orienta el conocimiento y la acción mediante el lenguaje posee un carácter sociocognitivo.

La lectura según Casas (2018) manifiestan que, es trascendental realizar de manera correcta la interpretación de los textos literarios, así como, conocer acerca de la estructura, elementos, tipos, siendo a su vez fundamental conocer la belleza de este tipo de textos. con la finalidad que los estudiantes puedan engancharse con estos y puedan desarrollar una capacidad de análisis crítico, síntesis, razonamiento entre otros aspectos. Si bien es cierto, la lectura es un hábito que los estudiantes no suelen tener porque consideran que es aburrido y no despierta ningún interés.

Es importante señalar que la práctica de la lectura crítica ha sido influenciada negativamente por el uso inapropiado de la tecnología, para Gallo et al (2024) la falta de orientación por parte de los docentes en la implementación de estrategias de lectura y la desmotivación hacia la investigación y la crítica. Por esta razón, desde un enfoque holístico, es crucial transformar la práctica educativa basada en una teoría que vincule la dialéctica y al estudiante, quien es un sujeto activo en un proceso de desarrollo continuo.

El uso de herramientas tecnológicas como método en el ámbito educativo favorece y promueve la adquisición de aprendizajes significativos (Castillo et al., 2022). Esto se debe a que los estudiantes muestran un interés por aprender a utilizar estas plataformas interactivas digitales y reconocen cómo estas facilitan su aprendizaje. Por lo tanto, nos planteamos la siguiente pregunta: ¿por qué los estudiantes se sienten motivados a desarrollar el hábito de la lectura y, al mismo tiempo, muestran interés por aprender a aprender? Esta pregunta se puede responder con facilidad, pues los estudiantes no pueden cambiar su mentalidad hacia un pensamiento más innovador y creativo simplemente por las metodologías que adquieren año tras año. Es por lo que se presentan plataformas con ambientes vibrantes, contemporáneos, que incluyen gráficos, imágenes y cuadros, entre otros elementos.

En este sentido, la educación desempeña un papel fundamental en la transmisión y preservación de la herencia cultural de la humanidad. Por consiguiente, a través de la educación, las personas pueden aprender sobre su historia, tradiciones, valores y creencias, lo que contribuye a la formación de una identidad cultural sólida. Ahora bien, con la tecnología, el acceso a recursos culturales y educativos de todo el mundo se ha vuelto más accesible que nunca, permitiendo a las personas explorar y enriquecer sus conocimientos culturales sin importar su ubicación geográfica. En ese sentido, las plataformas digitales, no se refiere únicamente a los juegos lúdicos dirigidos solamente al entretenimiento de los estudiantes, sino que nos permite la formación interactiva y dinámica de conocimientos, habilidades y destrezas hacia la construcción de significados y sentidos entre los sujetos implicados en el proceso educativo. De modo que, es fundamental considerar el acto lector como un hábito que no todos los estudiantes practican por el uso de las metodologías tradicionalistas y el desinterés docente en fomentar rutinas diarias de lectura, por esta razón es preciso analizar esta problemática, para sí, emplear una solución para que el profesorado lo aplique en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, detallamos a Goraymi plataforma didáctica como fortalecimiento y rescate cultural del Ecuador, esta se desarrolla en tres ámbitos y son: Cultural, Social, Educativo.

Valor cultural desde la Arquitectura, fiestas tradiciones, patrimonio que van a ayudar a fortalecer las identidades culturales y fortalecer la pertenencia y pertinencia del país. Encontramos que está vinculada con cuentos, leyendas, historias de pueblos, cantones, modos de estilo de vida, biografías, geografías, fortaleciendo la cultura general de cada ciudadano que se interese en buscar esta plataforma y sobre todo en aprender de las riquezas que brinda el país. En este sentido, esta aporta para conocer las culturas, contenidos didácticos de las áreas o disciplinas que se imparte en la educación, también permite el fomento de la evaluación a través de los juegos de participación en niños y jóvenes Goraymi (2023).

METODOLOGIA

El diseño de la investigación incluyó una exploración bibliográfica exhaustiva, el objetivo de esta revisión fue reflexionar y conocer sobre el valor cultural que aporta Goraymi, así como las fiestas, tradiciones y el patrimonio, contribuirá a fortalecer las identidades culturales y a reforzar el sentido de pertenencia y relevancia en el país y Wordwall como herramienta interactiva y didáctica para mejorar la interpretación de textos literarios y cultiva el hábito lector en los estudiantes, asimismo, incentivar la experimentación de nuevas metodologías para la enseñanza de la literatura.

Además, para fortalecer las variables estudiadas, el trabajo implementó una propuesta híbrida de actividades, combinando diferentes estrategias para su aplicación.

Por lo tanto, esta investigación contempló un estudio explicativo y correlacional. El primer estudio fue de utilidad para descubrir las causas iniciando de las preguntas de investigación

¿por qué los docentes carecen de conocimiento sobre herramientas digitales para la interpretación de textos literarios? Y ¿por qué los estudiantes tienen problemas con esta habilidad de interpretación de textos? Y el segundo para conocer cómo se relacionan las estrategias metodológicas innovadoras con la mejora de la habilidad de interpretación de textos.

Para superar la objeción de este problema, fue fundamental utilizar en la investigación el método inductivo para comprender las inferencias específicas de la población y posteriormente establecer sus premisas desde una perspectiva normativa, legal y científica. Del mismo modo, se aplicó el método deductivo para extraer conclusiones y obtener deducciones de principios macro o teorías generales en ideas más específicas.

La técnica e instrumentos de recolección de datos fue una, ficha de observación, encuesta y entrevista a 32 estudiantes de octavo año de EGB paralelo "A" con un cuestionario de 10 preguntas. También, se aplicó una entrevista profunda a la docente de la Unidad Educativa "Galo Plaza Lazo" del Cantón Echeandía, provincia Bolívar, Ecuador, finalmente se aplicó una escala de Likert para medir el nivel de satisfacción de los estudiantes.

RESULTADOS

Tabla.1. Resultado de la encuesta sobre la lectura, gamificación, conocimiento de herramientas digitales para mejorar la interpretación de textos literarios.

Hábitos de lectura			
Código	Categoría	Valor	Porcentaje
Ítem 1	Si	28	87,5%
	No	4	12,5%
	Total	32	100%
Lectura por propia iniciativa y lectura obligatoria			
Código	Categoría	Valor	Porcentaje
Ítem 2	Si	29	90,6%
	No	3	9,4%
	Total	32	100%
Conocimiento de estilos literarios			
Código	Categoría	Valor	Porcentaje
Ítem 3	Narrativo	20	62,5%
	Lírico	7	21,9%
	Dramático	5	15,6%
	Total	32	100%
Orientación para la elección de libros de Literatura			

Código	Categoría	Valor	Porcentaje
Ítem 4	Docentes	27	84,4%
	Padres	5	15,6%
	Total	32	100%
La lectura y su influencia en el rendimiento académico			
Código	Categoría	Valor	Porcentaje
Ítem 5	Totalmente	30	93,8%
	Poco	1	3,1%
	Nada	1	3,1%
	Total	32	100%
Conocimiento de la Gamificación			
Código	Categoría	Valor	Porcentaje
Ítem 6	Si	1	3,1%
	No	30	93,8%
	En blanco	1	3,1%
	Total	32	100%
Práctica de la Gamificación			
Código	Categoría	Valor	Porcentaje
Ítem 7	Si	5	15,6%
	No	27	84,4%
	Total	32	100%
Conocimiento de Juegos Interactivos			
Código	Categoría	Valor	Porcentaje
Ítem 8	Kahoot	1	3,1%
	Wordwall	2	6,3%
	Ninguna	29	90,6%
	Total	32	100%
Uso de la Gamificación			
Código	Categoría	Valor	Porcentaje
Ítem 9	Si	0	0%
	No	32	100%
	Total	32	100%
Gamificación para aprender L.L e interpretación.			
Código	Categoría	Valor	Porcentaje
Ítem 10	Me encantaría	28	87,5%
	Tal vez	3	9,4%

	No estoy de acuerdo	1	3,1%
	Total	32	100%

En el primer ítem se divisa que del 100% de los estudiantes de EGB el 87,5% de los estudiantes realiza la práctica de la lectura como un hábito, resultado que es contradictorio, ya que la capacidad interpretativa de textos es deficiente, y el 12,5% no tienen a la lectura como un hábito, siendo perjudicial para la comprensión e interpretación de textos literarios, provocando en los estudiantes un retraso en su rendimiento.

En cuanto al reactivo de sobre la iniciativa de la lectura, por docentes o padres observamos que el 90,6% de los estudiantes realizan la lectura por propia iniciativa, es decir que tienen un hábito de la lectura importante, y por otro lado el 9,4% leen o ven la lectura como práctica obligatoria dentro de las aulas de clase, es preocupante ya que los estudiantes deben sentirse motivados con esta práctica para mejorar la interpretación de textos literarios.

En lo referente a la identificación del tipo de textos literarios que los estudiantes de 8vo de EGB tienen afinidad, observamos que el 62,5% se interesa por los textos narrativos, mismo que son interesantes porque permiten conectar con las emociones y experiencias humanas de una manera profunda, estos textos fomentan la empatía, estimulan la creatividad e imaginación. El 21,9% escogen el lírico, es relevante resaltar que son fascinantes por su capacidad de conectar directamente con el mundo interior del lector. A diferencia de otros géneros, su objetivo no es contar una historia, sino transmitir un estado de ánimo, esto los hace valiosos porque: desarrollan la capacidad de comprensión del lector y enriquece el bienestar emocional. y el 15,6% el dramático, este estilo no tiene un narrador que cuente la historia, sino que la acción se presenta a través de los diálogos y las acciones de los personajes, desarrolla la creatividad, imaginación, emociones, comprensión e interpretación profunda.

Se evidencia que el 84,4% de los estudiantes de EGB reciben orientación para escoger libros de literatura únicamente de sus profesores, siendo esta respuesta contradictoria al hábito de lectura del ítem 1 con un porcentaje alto, mientras que el 15,6% expresó que sus padres son quienes les brindan más guía en la elección de esos textos.

Respecto al ítem 5, en donde la lectura tiene influencia en el rendimiento académico se observa el 93,8% está totalmente de acuerdo que es un factor de relevancia en su formación académica, ya que la lectura nos lleva a la comprensión e interpretación de textos de manera significativa. Mientras que, el 3,1% influye de poca manera, y el 3,1% irrelevante influencia en el rendimiento académico de los estudiantes.

En cuanto al reactivo sobre el conocimiento sobre gamificación se observa un, 93,8% de desconocimiento de los estudiantes sobre esta metodología de enseñanza-aprendizaje, resultado preocupante frente al avance tecnológico actual, es decir, los estudiantes no conocen herramientas didácticas e interactivas como Goraymi y Wordwall para mejorar la interpretación de textos, más allá de esto, se suma el desinterés docente por aplicar

metodologías innovadoras para fomentar la lectura y desarrollar habilidades de comprensión e interpretación en los estudiantes,, mientras que un 3,1% sí conoce sobre gamificación y un 3,1% no respondió a la pregunta.

El ítem 7 sobre la práctica de la gamificación como recurso para la enseñanza-aprendizaje el 84,4% de los estudiantes manifiestan que no han practicado con esta metodología, resultado preocupante, debido a la relevancia del uso de las Tics dentro y fuera de las aulas de clase. En cambio, el 15, 6% mencionan que, si se ha usado la gamificación, sin embargo, es limitado el uso de estas herramientas, en donde el desconocimiento no solo es docente, estudiantes, sino también de los padres de familia.

En lo referente al conocimiento de los juegos interactivos digitales como Cokitos, Cerebriti, Wordwall Kahoot, Blooket, se observa que el 90, 6 % responde a la categoría de ninguna, es decir, los estudiantes no conocen juegos interactivos o herramientas didácticas para aprender a aprender, frente a un 6, 3 % conoce Cokitos y el 3,1% conoce Kahoot, la unidad educativa tiene los recursos tecnológicos y laboratorios para implementar esta metodología, razón por el cual los resultados son preocupantes, manifestando el desinterés de la docente de L.L.

En este sentido, en el ítem 9 del uso de gamificación por la docente de L.L en la modalidad presencial y virtual, se observa que el 100% de los estudiantes responden que no se usa nada de tecnología en sus clases, ni tareas, es por eso el desconocimiento total de los alumnos de esta metodología, resultado preocupante ya que se encuentran en 8vo de EGB, y la tecnología avanza a pasos agigantados, siendo significativamente perjudicial para interesarse en la lectura, en mejorar su comprensión e interpretación de textos literarios.

Finalmente, en el décimo ítem, es evidente que el 87,5% de los estudiantes les gustaría aprender los contenidos de L.L, sobre todo la interpretación de textos literarios a través de los juegos interactivos digitales o Gamificación, sin embargo, el 9,4% responde según la categoría que, tal vez, les gustaría aprender con gamificación e interpretar de mejor manera los textos literarios, y el 3,1% menciona que no está de acuerdo según la categoría en aprender con gamificación.

Tabla.2. Resultados de la ficha de observación de la Unidad Educativa, a los estudiantes de octavo "A"

ítems	Categorías	Frecuencia	Resultado
Ítem 1	La docente aplica la gamificación como una herramienta metodológica en el aula de clases.	Nunca	La usencia del uso de las herramientas tecnológicas afecta a los estudiantes, impidiendo conocer nuevas técnicas de aprendizaje.

Ítem 2	En la Unidad Educativa tienen laboratorios de computación disponibles para fomentar el uso de las Tics.	Casi siempre	La Unidad Educativa si posee de estos laboratorios, sin embargo, no se le da el uso respectivo para el beneficio del estudiantado.
Ítem 3	La docente aplica metodologías creativas para interpretar los textos literarios.	Nunca	Por tal motivo ha generado en los estudiantes una desmotivación en la práctica de la lectura.
Ítem 4	La docente fomenta la lectura.	A veces	La docente lo realiza por el único medio como es el texto brindado por el MINEDUC, por tal motivo es fundamental fomentar la lectura a través de la investigación por medio de revistas, periódico, comics, cuentos etc.
Ítem 5	La docente realiza talleres de lectura en el aula.	A veces	Practican la estrategia de la mesa redonda y debates, sin embargo, estas estrategias son repetitivas y es recomendable buscar nuevas estrategias basadas en la tecnología.
Ítem 6	Los estudiantes muestran interés por aprender los contenidos de Lengua y Literatura.	A veces	Los estudiantes muestran su interés por cumplimiento a la materia, sin embargo, no se sienten atraídos por la metodología aplicada para el aprendizaje en los contenidos.
Ítem 7	Los estudiantes presentan problemas de redacción.	Casi siempre	La escritura es un reflejo del hábito de lectura de los estudiantes, sin embargo, se pudo observar la deficiencia al redactar las lecturas que imparte el docente.
Ítem 8	Los estudiantes cometen errores como la omisión de palabras.	Casi siempre	La docente no utiliza estrategias para corregir estas problemáticas y porque los estudiantes no organizan sus ideas, presentando dificultades para reconocer el orden de las palabras. Por esta razón, su escritura no es entendible.
Ítem 9	Los estudiantes manifiestan errores ortográficos.	Siempre	Es notorio la ausencia de lectura, por ende, su ortografía es deficiente para el nivel en el que los estudiantes se encuentran. Como evidencia se puede observar los cuadernos de apuntes.

Ítem 10	Los estudiantes utilizan en su lectura y escritura muletillas.	Casi siempre	Al momento de hablar y escribir los estudiantes se expresan de manera redundante, estas deficiencias son por la ausencia de enriquecer su vocabulario a través de la lectura.
	Pobreza de vocabulario	Casi siempre	Expresiones orales que denotan la deficiente búsqueda de autoeducación en los estudiantes, y el quemeimportismo docente en estudiar vocabularios.

Tabla.3. Resultados de la entrevista a profundidad sobre el uso de herramientas digitales, conocimiento sobre Goraymi y fomento de la lectura.

Ítems	Categorías	Resultados
Ítem 1	Interés por la lectura.	La docente manifiesta que Sí, porque selecciono el estilo literario que me gusta. Para leer es importante escoger un estilo literario que sea de interés personal.
Ítem 2	Conocimiento sobre libros.	Menciona que le gustan los libros de filosofía, por que hablan sobre la curiosidad de la humanidad. La docente hace referencia a la importancia de leer estos libros ya que despiertan la curiosidad y fomentan el pensamiento crítico.
Ítem 3	Tiempo que dedica a la lectura.	Señala que diariamente, ya que se lee para planificar, entonces se debe leer. Ella toma en cuenta como tiempo de lectura solo la investigación que realiza para planificar dentro del tiempo laboral y fuera de él, y lo reconoce como tiempo de calidad de lectura, no manifiesta espacio de lectura fuera de su investigación para el trabajo.
Ítem 4	Estrategias didácticas.	Expresa actividades de comprensión lectora. Menciona las “actividades de comprensión lectora”, pero no detalla que tipo de actividades, encontrando a la respuesta contradictoria.
Ítem 5	Los textos literarios que maneja son explícitamente solo los del MINEDUC.	Si, me baso tan solo en los textos impuestos por el MINEDUC. Se comprende que, para fomentar el hábito de la lectura, ella no utiliza textos fuera de los entregados por el ministerio de educación.

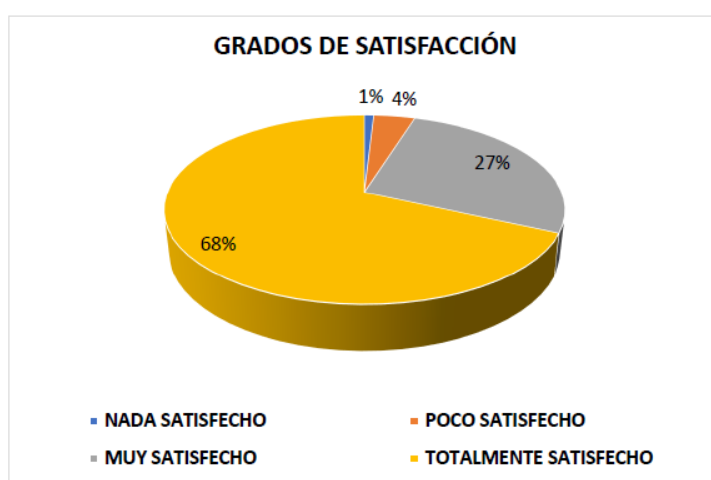
Ítem 6	Actividades para fomentar la lectura.	Utilizó diferentes estrategias como la lectura de periódico y revistas que ellos deseen. Aplica la metodología tradicionalista para fomentar la lectura, siendo perjudicial para los estudiantes, ya que deberían conocer herramientas digitales y manejar los Tics.
Ítem 7	Conocimiento de la plataforma didáctica Goraymi y la plataforma interactiva Wordwall.	Menciona que no, ya que se me dificulta el manejo de la tecnología, por lo que desconozco totalmente metodologías que conlleven el uso de la tecnología. Es decir, no utiliza las Tics como herramientas de enseñanza -aprendizaje, es por eso el desconocimiento total de los estudiantes de herramientas digitales.
Ítem 8	Inserción de la gamificación.	Responde, lamentablemente no, porque desconozco la herramienta y no he puesto en práctica, menciona que no utiliza las Tics como herramientas de enseñanza -aprendizaje, limitando de esta manera el conocimiento del manejo de la internet y de herramientas que optimizan y mejoran el aprendizaje de los estudiantes, y también el desinterés de la docente por el uso de las Tics como herramientas metodológicas es evidente y perjudicial.
Ítem 9	La Unidad Educativa usa métodos para fomentar la lectura por medio de concursos.	Explica que sí se fomenta, por ejemplo, el concurso el libro leído, para mejorar la lectura de los estudiantes la docente menciona que sí se realizan concursos, pero no constantemente, y tampoco evidenció cuales o cómo.
Ítem 10	Capacitación sobre diferentes herramientas didácticas e interactivas.	Expresa que le encantaría, ya que los chicos suelen desinteresarse con facilidad por el uso de las mismas metodologías. Sin embargo, ella manifiesta que, no es suficiente incentivar la lectura, sino llevarlo a la praxis, y así evidenciar un avance real de la lectura, porque todavía tenemos una mentalidad educativa tradicionalista.

Tabla 4. Grados de satisfacción por medio de la Escala de Likert a los estudiantes de Octavo "A"

TABLA PARA DETERMINAR EL GRADO DE SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LA PROPUESTA APLICADA												
GRADOS DE SATISFACCIÓN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	TOTA
NADA SATISFECHO	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	3
POCO SATISFECHO	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	0	13
MUY SATISFECHO	7	7	13	7	10	11	6	7	9	8	4	89
TOTALMENTE SATISFECHO	21	21	16	22	18	16	23	22	20	20	26	225
TOTAL	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	330

En esta escala se evidencia que cada P1 (Pregunta 1) el número de estudiantes según el grado de satisfacción, es decir, cuántos respondieron según su aprendizaje y comprensión de las herramientas digitales, Goraymi y Wordwall.

Figura.2. Representación con porcentaje del grado de satisfacción de los estudiantes.



Los resultados de la escala de Likert revelaron una alta valoración por parte de los estudiantes respecto al uso de las plataformas Goraymi y Wordwall en la interpretación de textos literarios. Específicamente, el 68% de los estudiantes expresaron estar completamente satisfechos con la adquisición de nuevos conocimientos culturales sobre el patrimonio literario ecuatoriano mediante el portal Goraymi, así como con la herramienta Gamificadora Wordwall, lo que las transforma en recursos y/o estrategias didáctico-metodológicas, en el cual los estudiantes se encuentran muy satisfechos y totalmente satisfechos nen que estas herramientas facilitan la interpretación de textos.

DISCUSIÓN

Los resultados de este trabajo permiten evidenciar los conocimientos básicos o ninguno de la docente y los estudiantes sobre la gamificación para mejorar la interpretación de textos. Para García y Mogollón (2020) coinciden con que es necesario en la actualidad, el uso de herramientas metodológicas ya que fomenta el desarrollo de conocimientos educativos en los estudiantes. Por lo tanto, la educación ha evolucionado desde la enseñanza tradicional para adaptarse al ámbito tecnológico, generando los conocimientos imprescindibles para las nuevas

generaciones, es decir, tanto docentes como estudiantes deben ir evolucionando en su manera de cómo aprenden, avanzar según la tecnología y optimizar de esta manera la enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, Liuyufeng et al., (2023) evidencian también que, la integración de la gamificación, es decir, la aplicación de mecánicas de juego estructuradas en entornos no lúdicos, como las plataformas digitales— ha demostrado tener un efecto significativo en la mejora de las habilidades de análisis e interpretación de textos narrativos. Esta efectividad se sustenta en el principio de que el diseño lúdico y motivacional logra potenciar la comprensión lectora al estimular la motivación intrínseca del estudiante, haciéndole más atractivo y retador el proceso de aprendizaje.

La aplicación efectiva de la gamificación en el ámbito educativo exige un equilibrio meticuloso entre los elementos de juego que se introducen y los objetivos de aprendizaje curriculares. Es crucial integrar las mecánicas lúdicas de forma que refuercen directamente las metas académicas, y no meramente como un añadido (Almeida et al., 2023; Khan & Umar, 2018). Debe gestionarse con cautela el riesgo de que el diseño del juego resulte excesivamente absorbente, lo que podría llevar a los estudiantes a distraerse del contenido central y enfocarse únicamente en las recompensas o la progresión dentro del juego, en detrimento del aprendizaje sustantivo.

Khan & Umar (2018), Sailer et al (2017), una futura dirección de investigación crucial radica en extender el análisis del impacto de la gamificación literaria a niveles educativos superiores, trascendiendo la enseñanza obligatoria. Es prioritario evaluar su efectividad en la educación universitaria y en la formación de adultos, dado que en estos contextos la lectura y la interpretación crítica de textos constituyen una competencia fundamental para el éxito académico y profesional.

CONCLUSIONES

El desarrollo de la gamificación como metodología que interviene en la enseñanza-aprendizaje resulta ser significativa para mejorar la interpretación de textos literarios, gamificación representada por dos herramientas como Goraymi, herramienta digital ecuatoriana que fomenta al conocimiento cultural de los estudiantes, proporcionando información multimedia, con el fin de comprender y conocer mejor al país, y en donde se fomenta la lectura por medio de cuentos, novelas etc.

El trabajo para potenciar la mejora en interpretación de textos por medio de la gamificación, y en base a análisis de esta investigación y los trabajos de los autores que aportan con bases teóricas y prácticas, determinan la relevancia de la gamificación como metodología de enseñanza-aprendizaje usando herramientas que despierten el interés de los estudiantes, como Goraymi con enfoque cultural digital que capitaliza el potencial del patrimonio cultural y

turístico para la promoción de un destino, como lo es Ecuador. Sus principales beneficios radican en su capacidad para actuar como un integrador y promotor digital de la cultura.

En este sentido, se puede afirmar que Goraymi fomenta la lectura de textos literarios de manera indirecta pero estratégica, al funcionar como un portal de contextualización cultural. Al exhibir el patrimonio inmaterial y las culturas vivas de un destino, la plataforma estimula una curiosidad lectora que se dirige hacia los documentos que explican dichas tradiciones, como la transcripción de mitos y leyendas ancestrales que son el tejido narrativo de la identidad local. Adicionalmente, al visibilizar la geografía y los puntos de interés de una región, Goraymi facilita una conexión directa con la literatura de autor local, sirviendo como un nexo para que los usuarios descubran obras de escritores y poetas inspirados en esos lugares, promoviendo así el consumo del patrimonio literario anclado al territorio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida, A., & Pimenta, C. (2023). Gamified platforms and overuse: Risks and educational balance. ScienceDirect. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104880>
- Calderón, M. Y., Flores, G. S., Ruiz, A., y Castillo, S. E. (2022). Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVIII (Especial 5), 63- 74.
- Campana y Guerrero. (2022) *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la comprensión lectora en los estudiantes de cuarto año de educación básica de la escuela de educación básica "Rafael J Bazante" del cantón san José de Chimbo de la provincia bolívar, en el periodo 2021-2022* [trabajo de integración curricular opción proyecto de investigación presentado a obtener el título de Licenciado (a) en ciencia de la educación básica, Universidad Estatal de Bolívar] Repositorio Digital UEB. <https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/4393>
- Casas Sánchez, M. C., Martínez Rivera, T., Tamayo Duque, A. C., & Villa Acevedo, G. A. (2018). Los textos discontinuos: una posibilidad didáctica para favorecer la interpretación. *Ciencias Sociales y Educación*, 7(14). <https://doi.org/10.22395/csye.v7n14a5>
- Castillo-Mora, J., Escobar-murillo, G., Murillo, R. de los Á. B., & Moyano, M. Y. C. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo Del Conocimiento*, 7(1), 686–701. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/3503/7930>.
- Díaz-Barriga, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista* (2.a ed.). McGraw Hill Interamericana.

- García-Mogollón, M., & Mogollón-Rodríguez, M. (2020). Gamificación con procesos cognitivos para mejorar niveles de comprensión lectora en estudiantes de octavo grado. *IPSA Scientia, revista científica multidisciplinaria*, 5(1), 127-142.
- Gallo Espín, E. A., Galarza Garcés, T. V., Paucar Tinajero, P. P., Solís López, D. E., & López Pazmiño, M. N. (2024). Perspectiva interdisciplinaria: Innovación de los Procesos Pedagógicos del Lenguaje mediante la Lectura Crítica para la Comprensión de Textos, Competencias Cognitivas y Lingüísticas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(4), 8070-8089. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.12978
- Kam, M., & Umar, M. (2018). Gamification and self-determination theory: Designing for autonomy, competence, and relatedness. *Learning Technologies*, 10(3), 23–37.
- Leyva Ortiz, J.A., & Sinay Corpus Gaspar, M. (2023). *Incremento de los niveles de comprensión lectora en un grupo de primaria a través de textos literarios increased reading comprehension levels in a primary school group through literary texts.*
- Liuyufeng, H., Hew, K. F., & Du, J. (2023). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: A meta-analysis and systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 71(2), 231–249. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-023-10337-7>
- Maza Ramírez, J. M., Ruiz Bravo, E. G., Y Carbay Cajamarca, W. A. (2022). Estrategias didácticas para la producción de textos literarios narrativos. *Sociedad Y Tecnología*, 5(2). <https://doi.org/10.51247/st.v5i2.221>.
- Mejía Rosado, N. T., Pazmiño Gómez, G. Y., Luzuriaga Peña, L. L., & Meza Arguello, D. M. (2025). Recursos literarios como estrategia pedagógica en la enseñanza de la literatura. *Journal of Multidisciplinary Novel Journeys & Explorations*, 3(1), 1-12. <https://doi.org/10.63688/h1vbm945>
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: Effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371–380. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.033>